Jack-Paint

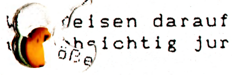
A&P

SOFTWARE

Wichtige INFORMATION

Dieses Programm ist zur Vermeidung unberechtigter Weitergabe gegen Kopieren geschützt.

```
**************************************************************
*                                                            *
*    Kopierversuche können Ihr Programm zerstören !!         *
*                                                            *
**************************************************************
```



...eisen darauf hin, daß wir die Verbreitung von Raubkopien ...hsichtig juristisch verfolgen.



Produkte sind urheberrechtlich geschützt.



COMPUTER Organisation

Auf der Schanze 4

8490 Cham/Opf. * West Germany

Tel. 09971/9723

JACK - Paint

wurde

Entwickelt und Programmiert

von

Werner und Christian Oberberger

1. Zeichnen einer geometrischen Figur

1.1. Bei allen geometrischen Figuren handelt es sich um den gleichen Vorgang. Aus diesem Grunde genügt es, wenn an einem Beispiel der Zeichenablauf erklärt wird.

1.2. Beschreibung am Beispiel einer Ellipse:

1. Schritt:
Mit der Maus auf dem Menuebild das Symbol der Ellipse (ausgefüllt oder nicht) "anklicken". Es erscheint das Fadenkreuz auf einem Zeichen-Bildschirm, den Sie mit den entsprechenden Cursortasten auf- und abrollen können. Mit den Cursortasten "<" und ">" läßt sich ein Pixelmaßstab am oberen und linken Bildrand sowohl ein-, als auch ausschalten.

2. Schritt:
Mit der linken Maustaste wird der Mittelpunkt der Ellipse festgesetzt und durch die nachfolgenden Mausbewegungen die Gr... verändert.

3. Schritt:
Wird die linke Maustaste ein zweites Mal gedrückt, so bleiben die momentanen Ausmaße des gezeichneten Körpers bestehen. Mit den Mausbewegungen wird jetzt die gesamte Ellipse verschoben.

4. Schritt:
Erst jetzt wird die Ellipse nach erneutem Drücken der Maustaste entgültig gezeichnet.

5. Schritt:
Außer der gezeichneten Figur ist nun nichts auf dem Bildschirm zu sehen. Durch Betätigen der linken Maustaste kann eine Ellipse mit denselben Maßen nochmal auf dem Bildschirm bewegt und gezeichnet werden (beliebig häufiges wiederholen der Schritte 4 und 5).
Nach dem Drücken der **rechten** Maustaste beginnt der Zeichenvorgang bei Schritt 1.

1.3. Bemerkungen:

1.3.1. Sie können nach jedem Schritt durch Betätigen der **rechten** Maustaste unmittelbar ins Menue zurückkehren. Außer nach dem Schritt 4. Hier ist ein zweimaliges "Bemühen" der **rechten** Maustaste vonnöten.

1.3.2. Es ist jedoch nicht unbedingt erforderlich ins Menue zurückzukehren, um eine andere geometrische Figur zeichnen oder beispielsweise einige Attribute verändern zu können. Für diesen Zweck genügt es eine Funktionstaste oder eine Taste auf dem rechten Feld der Tastatur zu betätigen. Eine Beschreibung der Tastenbelegung erfolgt in Punkt 8 der Bedienungsanleitung.

1.3.3. **Ausnahmen** bestehen natürlich bei den Funktionen "**frei Hand**" und "**Spraydose**". Hier wird solange gezeichnet oder gesprüht, bis die **linke** Maustaste losgelassen wird (**rechte** Taste wie immer: RETURN). Auch bei den beiden Linienfunktionen "**Sternlinie**" und "**zusammenhängende Linie**" beginnt nach dem oben beschriebenen Schritt 4 der gesamte Vorgang von vorne. Drücken Sie während einer dieser Funktionen die **rechte** Maustaste, so wird die zuletzt gezeichnete Linie gelöscht und es kann wieder bei Schritt 1 weitergemacht werden. (Zurück ins Menue = zweimal die **rechte** Taste)

2. Die Attribute

2.1. Mögliche Veränderungen:

2.1.1. Füllattribute
2.1.2. Linienattribute
2.1.3. Textattribute
2.1.4. Spiegel-, Spray-, Radiergummigrößen
2.1.5. Füllmuster erstellen

2.2. Bemerkungen zu den Attribut-Funktionen

2.2.1. Die o. a. Funktionen können entweder vom Menue oder, wie bereits erwähnt, während des Zeichnens über **Tastatur** aufgerufen werden. In die aufrufende Position zurückgekehrt wird jeweils durch betätigen der **rechten** Maustaste.

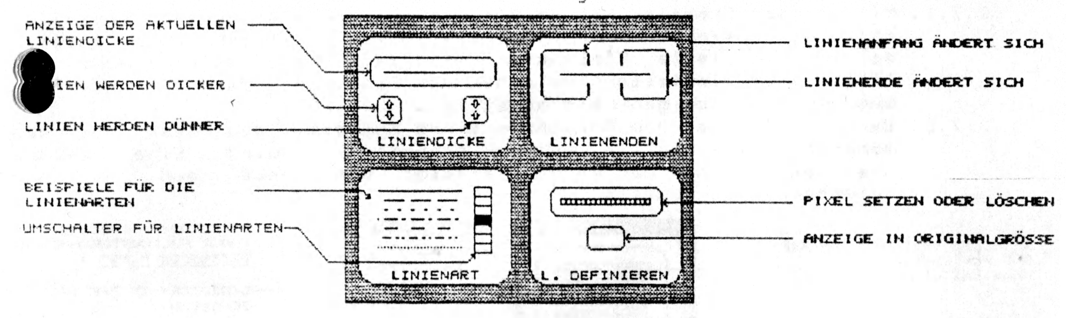
.2. Die ausgewählten Attribute werden nach dem Zeichnen einer geometrischen Figur sichtbar (es darf nach herzenlust probiert werden).

2.3. Füllmuster:

2.3.1. Nach Aufruf durch eine der genannten Möglichkeiten sind auf dem Bildschirm alle **sofort** zu Verfügung **stehenden** Füllmüster dargestellt. Das **aktuelle** Muster ist durch ein schwarzes Quadrat eingerahmt. Ein **anderes** Muster wird **eingestellt**, wenn Sie den Mauszeiger auf eines der ausgefüllten Kästchen bewegen und anschließend die **linke** Maustaste drücken. Nach dem Betätigen der **rechten** Maustaste erfolgt eine Rückkehr in **das** aufrufende Programmteil. Die Funktionen **Rand ein** und **Rand aus** bewirken bei den ausgefüllten geometrischen Figuren, daß diese mit oder ohne schwarzen Rand gezeichnet werden.

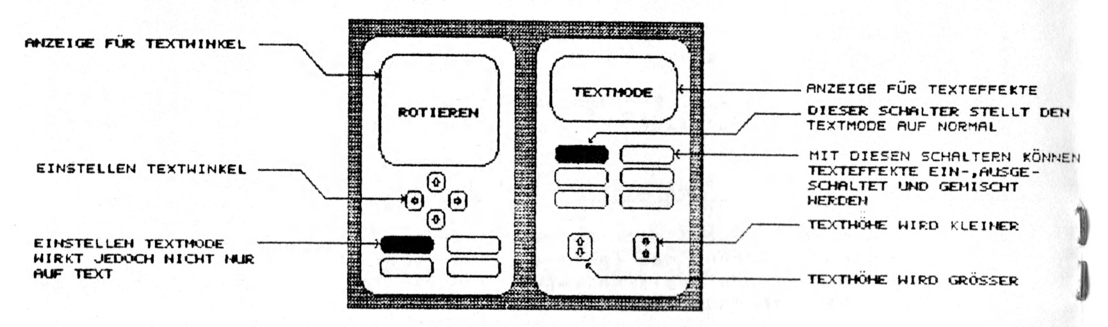
2.4. Linienattribute:

2.4.1. Der Bildschirm ist in dieser Funktion in vier Bereiche unterteilt (siehe Bild). Wenn Sie mit dem Mauszeiger in ein Feld fahren und die linke Maustaste drücken, erfolgt die beschriebene Funktion.



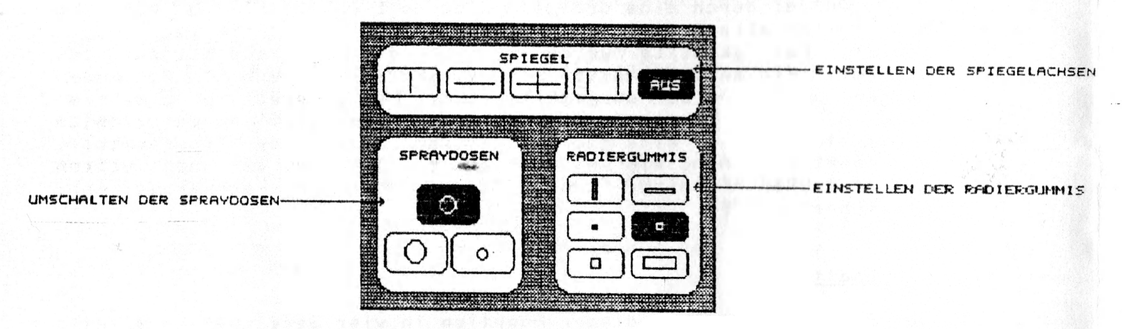
2.5. Textattribute:

2.5.1. Funktionsbeschreibung siehe Bild.



2.6. Spiegel, Radiergummi und Spraydose einstellen:

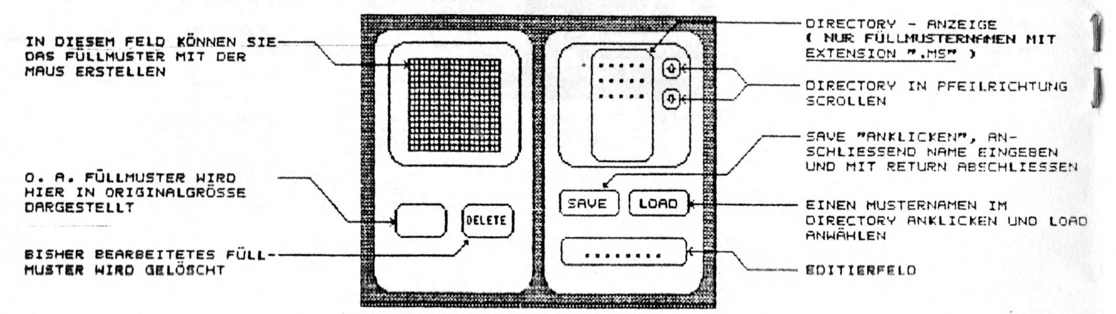
2.6.1. Bei den Funktionen Radiergummi und Spraydose kann unter den gezeigten Formen und Größen in der bekannten Art und Weise ausgewählt werden. Sowohl für die Funktion 'frei Hand zeichnen' als auch für die Spraydose lassen sich verschiedene Spiegelachsen oder deren Kombination einstellen (Siehe Bild).



2.7. Füllmuster erstellen:

2.7.1. Mit dieser Funktion können Sie ein eigenes Füllmuster kreieren, optional speichern und wieder von Diskette laden. Das zuletzt selbst definierte Füllmuster wird auf der Bildschirmmaske 'Füllmuster einstellen' zwischen den Positionen **Rand ein** und **R[illegible] aus** im dazugehörigen Feld angezeigt.

2.7.2. Bachten Sie vor dem Speichern eines Musters, daß dieses auf das momentan eingestellte Laufwerk transportiert wird. Eine Änderung des aktuellen Laufwerkes erfolgt vom Menue aus in der entsprechenden Funktion.



3. Bilder speichern (SAVE)

3.1. Beschreibung:

1. Schritt:
Mit der Maus auf dem Menuebild das Symbol für SAVE "anklicken".

2. Schritt:
Auf der jetzt gezeigten Bildschirmmaske unter den drei Möglichkeiten **BILD 1**, **BILD 2** oder **BILD 1+2** auswählen.

3. Schritt:
Namen für das zu speichernde Bild eingeben.

4. Schritt:
OK-Feld "anklicken". Nun wird das Bild gespeichert und ins Menue zurückgekehrt.

3.2. Bemerkungen:

3.2.1. Es ist jederzeit möglich, diesen Programmteil über das Feld **ABBRUCH** wieder zu verlassen.

3.2.2. Sollten Sie das OK-Feld anklicken, **ohne** vorher den Dateinamen eingegeben und aus den erwähnten drei Möglichkeiten ausgewählt zu haben, so erfolgt keine Reaktion.

3.2.3. Um eine Anzeige der Bildernamen im Directory der Funktion LOAD zu erreichen, müssen Namen mit Extension ".BD" verwendet werden. Wenn Sie jedoch einen anderen Namen verwenden, kann das Bild trotzdem gespeichert und wieder geladen werden. Es wird lediglich in der Funktion **LOAD** nicht angezeigt.

3.2.4. Alle Diskettenoperationen beziehen sich auf das aktuelle Laufwerk. Das Umschalten auf ein anderes Laufwerk ist in der entsprechenden Funktion möglich.

4. Bilder von Diskette laden (LOAD)

4.1. Beschreibung:

1. Schritt:
Symbol für **LOAD** "anklicken".

2. Schritt:
Im Directory gewünschten Bildernamen mit der Maus anwählen oder über Tastatur eingeben.

3. Schritt:
OK-Feld "anklicken".

4.2. Bemerkungen:

4.2.1. Das angezeigte Inhaltsverzeichnis der Diskette bezieht sich auf das **aktuelle Laufwerk**.

4.2.2. Nach dem anwählen des **ABBRUCH**-Feldes zeigt sich die gewohnte Reaktion.

5. Flächen kopieren (COPY)

5.1. Beschreibung:

1. Schritt:
Nach dem üblichen Einstieg erscheint das Fadenkreuz auf dem Zeichenbildschirm.

2. Schritt:
Durch das erste Betätigen der linken Maustaste legen Sie die linke obere Ecke eines Rechteckes fest, dessen Größe Sie durch die nachfolgenden Mausbewegungen nach rechts unten verändern.

3. Schritt:
Nach einem erneuten Drücken der linken Maustaste bleiben die momentanen Ausmaße des Rechteckes bestehen. Das Rechteck als Ganzes kann noch verschoben werden.

4. Schritt:
Mit dem nächsten Druck auf die linke Maustaste wird die Fläche unter dem Rechteck gespeichert und kann nach jedem weiteren Druck auf die besagte Maustaste an eine beliebige Stelle gesetzt werden.

5.2. Bemerkungen:

5.2.1. Ein Betätigen der **rechten** Maustaste vor dem 4. Schritt hat die Rückkehr ins Menue zur Folge. Nach dem 4. Schritt beginnt der Vorgang bei Schritt 1.

5.2.2. Betrifft die **Undo-Taste.** Diese funktioniert nicht während des Kopiervorganges. Eine Korrektur der Tätigkeiten in der Kopierfunktion läßt sich nach dem Verlassen dieser Funktion durchführen, sofern noch keine weitere Veränderung am Zeichenbildschirm vorgenommen worden ist.

6. Flächen drehen

6.1. Beschreibung:

1. Schritt:
Entsprechendes Symbol im Menue wählen.

2. Schritt:
Durch das erste Betätigen der linken Maustaste legen Sie die linke obere Ecke eines Rechteckes fest, dessen Größe Sie durch die nachfolgenden Mausbewegungen nach rechts unten verändern.

3. Schritt:
Nach einem erneuten Drücken der linken Maustaste bleiben die momentanen Ausmaße des Rechteckes bestehen. Das Rechteck als Ganzes kann noch verschoben werden.

4. Schritt:
Mit dem nächsten Druck auf die linke Taste bleibt das Rechteck an der momentanen Position stehen und kann mit jedem weiteren Betätigen der Maustaste um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht werden. Diesen Vorgang beenden Sie, indem Sie die rechte Maustaste drücken.

5. Schritt:
Die im vorhergegangenen Schritt gedrehte Fläche können Sie nun durch bewegen der Maus und drücken der linken Taste an jede beliebige Bildschirmposition setzen.

6. Schritt:
Nach dem Druck auf die rechte Maustaste wiederholt sich der gesamte Vorgang bei Schritt 1. Sollten Sie die rechte Taste zweimal drücken, erfolgt eine Rückkehr ins Menue.

7. Zoom

7.1. Beschreibung:

1. Schritt:
Zoom über Help-Taste oder Menue anwählen.

2. Schritt:
Rechteck über die zu bearbeitende Fläche schieben.

3. Schritt:
Linke Maustaste drücken und ca. 2 Sekunden warten.

4. Schritt:
Vergrößerte Fläche korrigieren.

5. Schritt:
Rechte Maustaste drücken und bis hier beschriebenen Vorgang beliebig wiederholen.

6. Schritt:
Rechte Maustaste drücken und ins Menue zurückkehren.

8. Tastaturbelegung

8.1. Funktionstasten

F1 = Rechteck nicht ausgefüllt.
F2 = Rechteck mit "abgerundeten Ecken" nicht ausgefüllt.
F3 = Ellipse nicht ausgefüllt.
F4 = Kreis nicht ausgefüllt.
F5 = Frei Hand zeichnen.
F6 = Kreis ausgefüllt.
F7 = Rechteck mit "abgerundeten Ecken" ausgefüllt.
F8 = Rechteck ausgefüllt.
F9 = Ellipse ausgefüllt.
F10 = Linie zeichnen.

8.2. Rechtes Tastenfeld (Rechenfeld)

0 = Spraydose aufrufen.
1 = Flächen ausfüllen.
2 = Füllattribute einstellen.
3 = Zusammenhängende Linien zeichnen.
4 = Linienstern.
5 = Flächen kopieren.
6 = Nicht belegt.
7 = Linienattribute einstellen.
8 = Spiegel, Radiergummi, Spraydose verändern.
9 = Textattribute verändern.

8.3. Cursortasten

→ = Lineal einschalten.
← = Lineal ausschalten.
↑ = Bildschirm nach oben scrollen.
↓ = Bildschirm nach unten scrollen.

8.4. Extras

Undo = Letzter Zeichenvorgang im aktuellen Bildschirm kann rückgängig gemacht werden.
Help = Zoomfunktion aufrufen.
Delete = Radiergummi aufrufen.

8.5. Bemerkungen:

8.5.1. **Eine Reaktion auf einen Tastendruck erfolgt nur während der Zeichenfunktionen und nicht im Menue.**

8.5.2. Während der **graphischen Textausgabe** ist das rechte Tastenfeld **nicht** mit Funktionen belegt, sondern ein Druck auf eine Taste dieses Feldes hat die Ausgabe des jeweiligen Zeichens zur Folge.

8.5.3. Das Bildschirmscrollen löscht das Lineal. Es muß nach dem Scrollen wieder eingeschaltet werden (falls erforderlich). Bei einigen Funktionen (Spraydose, frei Hand) kann das Lineal nicht eingeschaltet werden.

